

1.	Field of study	Media Cultures
2.	Academic year of entry	2017/2018 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	first-cycle studies
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	full-time

Module: Computer Games

Module code: 02-MO1S-13-35

1. Number of the ECTS credits: 2

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
35_K02	potrafi współdziałać w grupie, przyjmując w niej różne role; potrafi uczestniczyć w zespołowym opracowaniu problemów i zagadnień badawczych	02-MO1SN-13_K02	5
35_U01	potrafi wyszukiwać informacje z wykorzystaniem różnych źródeł; dokonuje prawidłowej oceny i selekcji informacji w zakresie wybranego obszaru badawczego	02-MO1SN-13_U01	5
35_U02	umie sformułować pytania badawcze i przeprowadzić analizę wyselekcjonowanych problemów; potrafi wskazać nowe zjawiska na rynku gier komputerowych	02-MO1SN-13_U02	5
35_U03	umie samodzielnie zdobywać wiedzę z zakresu gier komputerowych, rozwijać umiejętności badawcze, w tym analityczno-interpretacyjne zarówno w odniesieniu do wytworów tej kultury, jak i poświęconych jej tekstów teoretyczno-metodologicznych, kierując się wskazówkami opiekuna naukowego	02-MO1SN-13_U03	5
35_U06	umie logicznie, spójnie i merytorycznie argumentować z wykorzystaniem odpowiednich ujęć teoretycznych i metodologicznych	02-MO1SN-13_U06	5
35_U13	potrafi wskazać szanse i zagrożenia dla człowieka związane z rozwojem gier komputerowych; zabiera krytyczny głos w dyskusji nad perspektywami zastosowań gier w różnych dziedzinach życia	02-MO1SN-13_U13	5
35_W03	ma uporządkowaną ogólną wiedzę z zakresu gier komputerowych; zna specjalistyczną terminologię, podstawowe klasyfikacje oraz metodologię	02-MO1SN-13_W03	5
35_W05	posiada podstawową wiedzę o powiązaniach dziedzin badań nad grami komputerowymi; ma świadomość ich wzajemnego oddziaływania i kreowania nowych tendencji	02-MO1SN-13_W05	5
35_W06	ma podstawową wiedzę o głównych kierunkach rozwoju i najważniejszych nowych osiągnięciach w zakresie badań nad grami komputerowymi; ma świadomość transformacji gatunków i typów gier w związku z przyspieszeniem technologicznym na rynku nowych mediów	02-MO1SN-13_W06	5

3. Module description

Description	W ramach modułu Gry komputerowe student poznaje specyfikę wchodzenia użytkownika multimediów w złożone interakcje z programami komputerowymi i innymi ludźmi (również w sieci), terminologię specjalistyczną z zakresu teorii gier komputerowych (środowisko ergodyczne, świat wirtualny, fabuła potencjalna, współkreowane skupisko znaczeń, twór niegotowy), typy i rodzaje gier komputerowych oraz ich zastosowanie do celów zabawowych, komunikacyjnych i profesjonalnych. Zaznajamia się z popularnymi grami, uczy podstaw ich programowania oraz krytycznego ich osławiania, czyli pragmatycznego wykorzystania i poszerzania wiedzy o wartościach i szansach, jakie one oferują współczesnemu człowiekowi i o niebezpieczeństwach, na jakie narażeni są gracze.
Prerequisites	Brak.

4. Assessment of the learning outcomes of the module

code	type	description	learning outcomes of the module
02-MO1SN-13-w_g	gra dydaktyczna	sprawdzenie wiedzy i umiejętności praktycznych	35_U01, 35_U02, 35_U06, 35_U13, 35_W03
02-MO1SN-13-w_kl	konspekt z lektury	weryfikacja wiedzy w oparciu o prezentację notatek z lektury uzupełniającej wykład	35_U01, 35_U03, 35_W03, 35_W05, 35_W06
02-MO1SN-13-w_o	obserwacja weryfikująca	ocena postaw i kompetencji	35_K02, 35_U06, 35_U13, 35_W03, 35_W06

5. Forms of teaching

code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
02-MO1S-13-f_l	laboratory classes	praca z tekstami teoretycznymi, rozwiązywanie problemów i zadań	15	lektura wskazanej literatury, samodzielne rozwiązywanie zadań, przygotowanie się do gier dydaktycznych	15	02-MO1SN-13-w_g, 02-MO1SN-13-w_o
02-MO1S-13-f_w	lecture	wykład prezentujący problematykę	15	praca ze wskazaną literaturą przedmiotu, obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy z zakresu wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	15	02-MO1SN-13-w_kl, 02-MO1SN-13-w_o